

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Guru harus memiliki kemampuan pada dirinya, salah satunya kemampuan pedagogik yakni guru mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Undang Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 menegaskan guru harus mempunyai kemampuan Pedagogik, Sosial, Kepribadian, dan Profesional. Disisi lain banyak guru yang belum mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan secara optimal karena merupakan amanat dari undang undang.

Media sangat penting untuk dapat mencapai tujuan, namun media memiliki beberapa pengertian. Gerlach & Ely dalam buku *Media Pembelajaran* mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Gagne & Briggs (1975) dalam buku *Media Pembelajaran* media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media tersebut meliputi buku, tape-recorder, kaset, vidio camera, vidio recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Jadi media pembelajaran adalah benda benda sebagai sarana komunikasi yang berisi pesan yang di gunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak.

Media memiliki fungsi penting, yakni memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra, membuat siswa bersemangat belajar. Siswa mempunyai kemampuan yang berbeda dalam menerima pelajaran. Siswa A hanya mampu menerima pelajaran bila ada gambar yang berwarna warni untuk menjelaskan materi, ada siswa yang dalam belajar itu

di iringi musik, bahkan banyak siswa yang belajar itu harus melihat kenyataannya. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Animasi adalah cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik. Media animasi membantu siswa untuk belajar dengan cara melihat dan mendengarkan, sehingga tidak tergantung pada kata kata saja.

Model media animasi yang di gunakan guru dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Media animasi dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Pelajaran geografi kelas sepuluh dalam materi menganalisis dinamika litosfer, kita mempelajari lapisan batuan dan tenaga eksogen endogen. Litosfer tersusun dari dua bagian yaitu lapisan sial, lapisan bagian atas dan lapisan sima lapisan bagian bawah. Media audio visual yang menyajikan materi dengan gambar dan disertai suara akan membuat siswa lebih bisa memahami materi yang disampaikan.

Media animasi dapat digunakan untuk melakukan mitigasi bencana. Materi pembelajaran litosfer membahas tentang tenaga endogen dan tenaga eksogen. Tenaga endogen itu adalah tenaga yang yang berasal dari dalam bumi, contohnya erupsi gunung berapi yang terjadi di Jawa Tengah. Berdasarkan gambar 1.1 peta bencana gunung api Jawa Tengah, ada beberapa kabupaten yang beresiko tinggi terkena bencana dari gunung merapi. Desa yang beresiko tinggi terkena bencana gunung berapi yakni, Klaten, Magelang, Wonosobo, Banjarnegara dan pematang. Kabupaten Boyolali beresiko sedang terkena bencana gunung api.

Erupsi gunung merapi yang terjadi pada tanggal 26 Oktober 2010 kemarin mengeluarkan awan panas yang luar biasa. BNPB mencatat ada 232 orang yang meninggal akibat bencana letusan gunung merapi, yang tersebar di lima kabupaten kabupaten. Kabupaten tersebut adalah Kabupaten Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Kabupaten Klaten, Kabupaten Boyolali, dan Kabupaten

Magelang. Sebanyak 561.328 jiwa harus mengungsi karena bencana tersebut. Letusan gunung kelut memakan korban sebanyak 4 orang, 56.089 jiwa mengungsi akibat erupsi gunung kelud. Banyaknya korban dikarenakan kurangnya pengetahuan yang dimiliki.

Banyaknya korban jiwa dapat dikurangi dengan adanya pendidikan mitigasi bencana mulai sejak dini. Mitigasi bencana bisa dilakukan dengan cara simulasi ataupun pendidikan di sekolah dengan menggunakan media seperti video, animasi dan peta. Peta merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa menunjukkan suatu tempat. Pada gambar 1.1 peta bencana gunung api Jawa Tengah menunjukkan daerah yang mempunyai resiko bencana. Siswa dapat mengetahui daerah mana saja yang beresiko tinggi bencana gunung api.

Media animasi dinamika litosfer dapat menyajikan gambaran proses terjadinya gunung meletus, sehingga siswa tahu keadaan saat gunung meletus terjadi. Pengetahuan siswa yang cukup akan membuat siswa menjadi percaya diri dan siswa akan memahami apa yang harus dilakukan apabila suatu saat ada disituasi tersebut. Animasi merupakan salah satu media audio yang mempermudah siswa dalam menerima pesan dari materi. Media animasi digemari oleh siswa, selain menarik animasi menggambarkan kejadian yang sebenarnya yang sulit di sampaikan dengan media lainnya.

#### B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kemampuan guru dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.
2. Masih sedikit guru dalam penyampaian materi dalam bentuk animasi.

#### C. Pembatasan Masalah

1. Pengembangan media animasi menggunakan Adobe Flash untuk memanfaatkan sarana dan prasarana di SMA N 1 Kartasura.
2. Penelitian ini ditekankan pada pengembangan media animasi dalam materi Analisa Dinamika Litosfer.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah kami uraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah kriteria pengembangan media pembelajaran animasi analisis dinamika litosfer ?
2. Bagaimana pengembangan animasi analisis dinamika litosfer dalam pembelajaran?
3. Bagaimana efektifitas animasi analisis dinamika litosfer ?

#### E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kriteria produk pengembangan media animasi dalam pembelajaran analisis dinamika litosfer.
2. Untuk mengetahui pengembangan media animasi dalam pembelajaran analisis dinamika litosfer.
3. Untuk mengetahui efektifitas animasi analisis dinamika litosfer dalam pembelajaran.

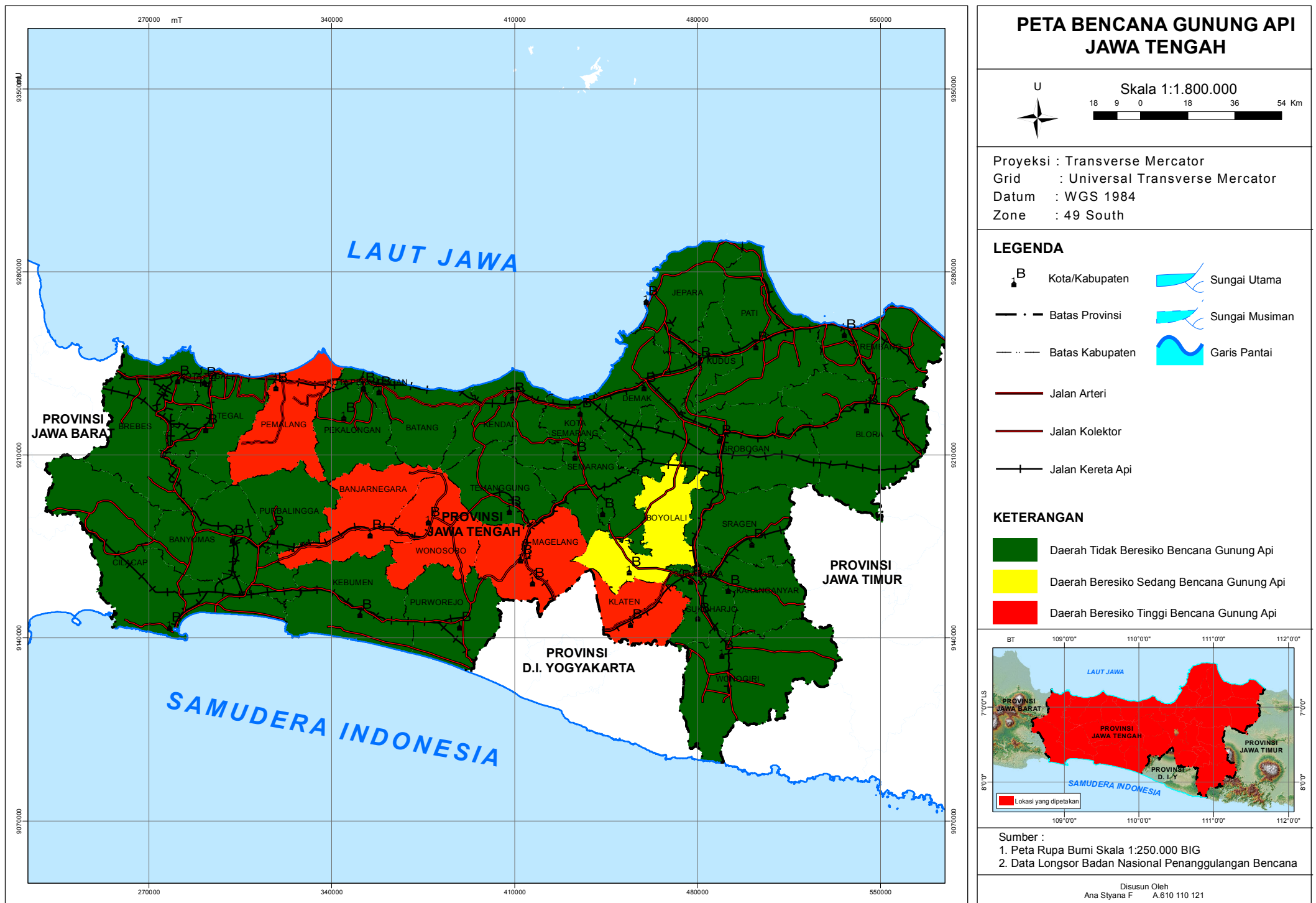
#### F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat seperti berikut.

1. Bagi Siswa
  - a. Memberi kemudahan siswa dalam menerima pelajaran.
  - b. Memberikan suasana pelajaran yang menyenangkan.
  - c. Meningkatkan kemampuan siswa untuk aktif dan kreatif.
2. Bagi Guru
  - a. Meningkatkan kinerja guru.
  - b. Dapat mengatasi kesulitan guru dalam menyampaikan pembelajaran.
  - c. Menjadikan acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
  - a. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran.
  - b. Memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik

4. Bagi Penulis

- a. Menambah pengalamanpeneliti.
- b. Hasil dari produk media audio visual dapat di gunakan.



Gambar 1.1 Peta Bencana Gunung Api Jawa Tengah